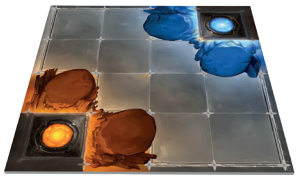
FORGENESIS

Ihr seid Schmiede, euer Spezialgebiet ist die Herstellung von Kreaturen aus Stahl und Holz. Nach hartem, schweißtreibenden Hämmern und Polieren haucht ihr den Gestalten Leben ein und lasst sie in einem Wettstreit gegeneinander antreten - um herauszufinden, wer der beste Schmied von allen ist!

Jede Kreatur hat einzigartige Stärken. Wenn sie aus ihren Ofengrotten gerufen werden, lenkt ihr sie über das Spielbrett, um die gegnerische Ecke zu erreichen.

Spielmaterial

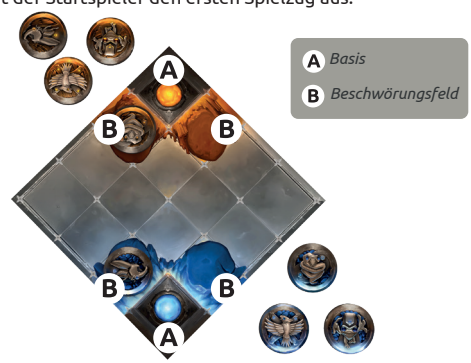


1 Spielbrett

12 Kreaturplättchen

Spielaufbau

1. Legt das Spielbrett so, dass die blaue und die orangefarbene Ecke auf je einen Spieler zeigen.
2. Jeder Spieler nimmt sich alle 6 Kreaturen in der Eckenfarbe, die auf ihn zeigt.
3. Ein Spieler muss zufällig 2 seiner Kreaturen aus dem Spiel entfernen. Der Gegner muss von seiner eigenen Farbe die gleichen Kreaturen aus dem Spiel entfernen. Die bleibenden Kreaturen vor den Spielern bilden ihren jeweiligen Vorrat.
   Für das erste Spiel wird empfohlen, Schmetterling und Glühwürmchen zu entfernen.
4. Der Spieler, der zuletzt etwas erschaffen hat, ist Startspieler.
5. Der Startspieler wählt eine gegnerische Kreatur und platziert sie mit der aktiven Seite nach oben auf einem Beschwörungsfeld neben der gegnerischen Ecke. Danach tut der andere Spieler das Gleiche.
6. Jetzt führt der Startspieler den ersten Spielzug aus.



Kreaturstatus

Die Kreaturplättchen sind doppelseitig, die jeweils oben liegende Seite zeigt den derzeitigen Status der Kreatur an.

Aktive Kreatur

Ruhende Kreatur

Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Der aktuelle Spieler muss entweder einen Zug "Kreaturen aktivieren und beschwören" oder einen Zug "Kreaturen auffrischen" ausführen.

Kreaturen aktivieren und beschwören

Der aktuelle Spieler darf eine Aktivierung und/oder danach eine Beschwörung ausführen.
In einem Zug "Kreatur aktivieren und beschwören" muss mindestens eine Kreatur aktiviert oder beschworen werden.

Aktivierungsphase

Der aktuelle Spieler darf all seine aktiven Kreaturen in beliebiger Reihenfolge je einmal aktivieren. Beim Aktivieren einer Kreatur muss eine der folgenden Optionen gewählt werden:

BEWEGEN

Bewege die Kreatur auf ein rechtwinklig angrenzendes Feld. Die Kreatur bleibt aktiv.
Die Kreatur **muss** so bewegt werden, dass sie weiter von der eigenen Eckbasis entfernt ist.

FÄHIGKEIT

Führe die Kreaturfähigkeit aus (siehe nächste Seite) und drehe ihr Plättchen auf die Ruheseite.
Folgendes gilt für alle Fähigkeitseffekte:

- Fähigkeiten erlauben es den Kreaturen, sich zurück in Richtung der eigenen Spielerbasis zu bewegen.
- **Niemals** darf eine Kreatur auf die Eckbasis derselben Farbe gesetzt werden.
- Fähigkeiten können auf aktive wie auf ruhende Kreaturen angewendet werden.

Kreaturen dürfen durch Bewegung oder durch eine Fähigkeit über den Rand des Spielbretts hinaus gezogen werden. Wann immer eine Kreatur aus irgendeinem Grund das Spielbrett verlässt, wird sie aus dem Spiel entfernt und kann nicht wieder beschworen werden.

Beschwörungsphase

Nach der Aktivierungsphase **darf** der aktuelle Spieler eine neue Kreatur auf das Spielbrett beschwören. Dazu setzt der Spieler eine Kreatur aus seinem Vorrat auf ein freies Beschwörungsfeld der eigenen Farbe. Diese Kreatur muss mit der aktiven Seite nach oben platziert werden.

Kreaturen auffrischen

Der aktuelle Spieler dreht all seine ruhenden Kreaturen auf ihre aktiven Seiten zurück. Diese Option darf nur gewählt werden, wenn der aktuelle Spieler mindestens eine ruhende Kreatur hat.

Spielsieg

Falls der aktuelle Spieler nicht in der Lage ist, mindestens eine Kreatur zu aktivieren, und auch keine ruhenden Kreaturen besitzt, verliert er das Spiel sofort.

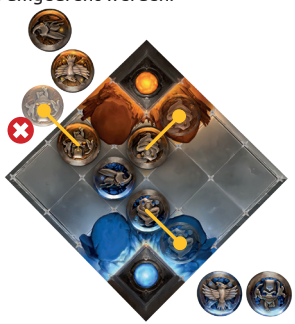
Ein Spieler gewinnt sofort, wenn eine seiner Kreaturen die Eckbasis der gegnerischen Farbe erreicht hat.

Kreaturfähigkeiten

Jede Kreatur hat eine einzigartige Fähigkeit. Nach dem Ausführen ihrer Fähigkeit muss sie auf die ruhende Seite umgedreht werden.

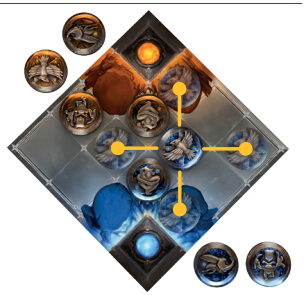
Käfer

Verschiebt eine rechtwinklig benachbarte Kreatur, sodass das Ziel um ein Feld vom Käfer fort rückt. Der Käfer bewegt sich dabei nicht. Man darf die Fähigkeit des Käfers nicht verwenden, wenn die Zielkreatur auf ein bereits besetztes Feld rücken müsste. Die Zielkreatur darf über den Rand des Spielbretts geschoben werden, die betroffene Kreatur wird aus dem Spiel entfernt und darf nicht mehr beschworen werden.



Vogel

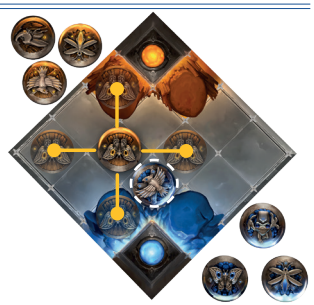
Bewege den Vogel auf ein freies, diagonal angrenzendes Feld.



Schmetterling

Führe die Fähigkeit einer beliebigen rechtwinklig angrenzenden Kreatur aus.

Im Beispiel kopiert der Schmetterling die Fähigkeit des Vogels, um sich diagonal zu bewegen.

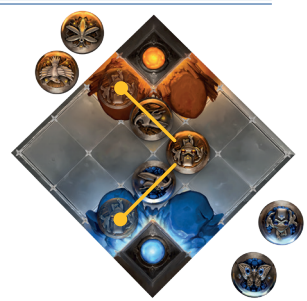


Firefly

Visiere eine Kreatur an, die sich in einer orthogonalen Linie mit dem Glühwürmchen befindet, ohne dass andere Kreaturen dazwischen sind. Bewege die Zielkreatur auf das Glühwürmchen zu, bis sie benachbart sind.

Frosch

Springe mit dem Frosch über eine rechtwinklig benachbarte Kreatur, sodass er 2 Felder entfernt vom Ursprungsfeld landet. Der Frosch darf die Sprungaktion nicht ausführen, wenn in Sprungrichtung keine rechtwinklig benachbarte Kreatur ist. Er muss auf einem freien Feld landen.



Schlange

Wähle eine rechtwinklig benachbarte Kreatur aus und lass die Schlange mit der Zielkreatur die Plätze tauschen.

Credits

Spieldesign: Ignazio Panades
Illustrationen: Sergio Chaves
Verlag: Thundergryph Games
Künstlerische Leitung und PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Redaktion: Pierpaolo Paoletti
Regelheftautor: Jonathan Cox
Grafikdesign: Daniel Tosco
Muster: Erick Tosco
Danke für die Unterstützung an: Cristina Bisi, Luis González
Deutsche Übersetzung: Matthias Leo Webel

Digitale Regeln

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com

© 2023 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.